

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, N., Ramadani, I., Nabillah, W., & Nasution, A. R. (2023). Penggunaan Media Software PowerPoint Dalam Meningkatkan Daya tarik Belajar. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 14–20.
- Arda, A., Saehana, S., & Darsikin, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains*, 3(1), 69–77.  
<http://jurnal.pasca.untad.ac.id/index.php/MitraSains/article/view/66>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: *Rhineka Cipta*.
- Burhanuddin, S. (2020). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS DALAM BIDANG PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN*. GLOBAL RESEARCH AND CONSULTING INSTITUTE (Global-RCI), MAKASSAR.
- Cai, S., Liu, C., Wang, T., Liu, E., & Liang, J. C. (2021). Effects of learning physics using Augmented Reality on students' self-efficacy and conceptions of learning. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 235–251.  
<https://doi.org/10.1111/bjet.13020>
- Dewi, P. R. (2021). *lPerbandingan Articulate dan Power Point Interaktif sebagai Teknologi Penunjang Tpack Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Materi Sistem Saraf*. 8(2002), 12–54.
- Erfayliana, Y., Kusumawati, O., & Juniarta, T. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas IV SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 107–118.  
<https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.12167>
- Erfayliana, Y., & Wati, O. K. (2021). Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Sepakbola Peserta Didik Kelas Atas Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 159–166.
- Hardianti, & Amirullah, A. H. (2016). Pengaruh daya tarik belajar terhadap hasil

- belajar siswa kelas x jurusan administrasi perkantoran SMK YPLP PGRI 1 Makassar. *Jurnal Office*, 2(2), 189–194.  
<https://ojs.unm.ac.id/jo/article/view/2951>
- Hidayah, N. (2018). Analisis kesiapan mahasiswa prodi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah sebagai Calon pendidik profesional. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(1), 117–137.
- Hidayati, N., & Susanti. (2013). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata pelajaran ekonomi materi akuntansi kelas XI IPS di SMA Negeri 19 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 1(3), 1–18.
- Houston, J., & Kulinna, P. (2014). Health-Related Fitness Models in Physical Education. *Strategies*, 27(2), 20–26.  
<https://doi.org/10.1080/08924562.2014.879026>
- Ibrahim, A. M., Nurpratiwiningsih, L., & Sunarsih, D. (2020). Pengaruh Daya tarik terhadap Hasil Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa dalam Muatan PKN. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 47–55.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150.  
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.  
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Karli, H. (2019). Merancang Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. *Jurnal Pendidikan PENABUR-No*, 32.
- Locke, E. A., Shaw, K. N., Saari, L. M., & Latham, G. P. (1981). Goal setting and task performance: 1969–1980. *Psychological Bulletin*, 90(1), 125.
- Lubis, A. R. (2020). perangkat lunak Aulia Rahmah Lubis. In *OSF Preprints* (p. 8).  
[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&as\\_ylo=2019&q=](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2019&q=)

pengertian+perangkat+lunak&btnG=

- Majid, W., Adi, S., & Dwiyo, W. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Pjok Materi Permainan Bola Basket Berbasis Multimedia Interaktif Pada Siswa Kelas XI. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), 132–141. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpj>
- Mansur dan Sugianto K.S. (2017). The Role of Physical Fitness to Improve The Self Quality of Elementary School Students in The district of Aceh Besar. *Journal of Educational Development*, 5(1), 107–117. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jed>
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186.
- Maulya, R., Pada, A., & Storyline, A. (2023). Penerapan Multimedia Interaktif Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 di Kota Makassar. 3(1), 109–120.
- Moleong, L. J., & Edisi, P. (2004). Metodologi penelitian. *Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya*, 3(01).
- Muhammad. (2022). Hakikat Dalam Belajar Mengajar. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 12(Desember), 42–56.
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DAN PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66–77.
- Munadi, Y. (2019). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan*.
- Mursidi, A., & Soetopo, D. (2019). Rekontruksi Bangker Jepang Sebagai Obyek Pariwisata Melalui Sarana Olahraga (Studi Kasus Gumok Kantong Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi). *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 2(1 SE-), Pariwisata-Or 11-13. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenalog/article/view/574>
- Na, D. E. C., & Hipertensiva, C. (n.d.). *Na, D E Condua Hipertensiva, Crise*.
- Nurhasanah, S., Rukmana, A., & Lengkana, A. S. (2017). MENINGKATKAN

- GERAK DASAR SHOOTING BAGIAN PUNGGUNG KAKI DALAM SEPAKBOLA MELALUI MODIFIKASI MENGGUNAKAN TEAM GAME TOURNAMENT (Penelitian Tindakan Keas Pada siswa Kelas V-B SDN Cikoneng I Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang). *SpoRTIVE*, 2(1), 21–30. <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/7792>
- Pahliwandari, R. (2020). Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada Siswa Kelas VIII SMP 04 Kecamatan Sungai Kakap. *Jurnal Keolahragaan*, 6(2), 87. <https://doi.org/10.25157/jkor.v6i2.4933>
- Prawiradilaga, D. S. (n.d.). KONSEP TEKNOLOGI PENDIDIKAN DARI MASA KE MASA. *TEKNODIK*, 42.
- Purwanto, S., & Susanto, E. (2018). Nilai-nilai Karakter Dalam Pendidikan Jasmani. In *UNY Press*.
- Putu, N., Wulandari, D., & Wiarta, W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis Guided Discovery Materi Kubus dan Balok A R T I C L E I N F O. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 21–32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46270>
- Rahmawati, A. N. (2013). Identifikasi Masalah Yang Dihadapi Guru. *Eduscience Volume*, 4(2).
- Rizkayanti, Y., & Rahardjo, D. T. (2015). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BELAJAR SISWA PADA MATERI FLUIDA STATIS*. 6, 147–152.
- Rukmana, A. (2008). Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Pendidikan-Dasar*, 15.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Daya tarik Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di

- Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- SOCIAL, M. D. S. Y. P. (2014). Applied Microbiology and Biotechnology. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1), 2071–2079.
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual class berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121–129.
- Studi, P., Teknologi, P., & Mipatek, F. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PONTIANAK PGRI Diterima : Abstrak Direvisi : Disetujui : Pendahuluan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Glosains : Jurnal Pelajaran Informatika Kelas VII SMP Lkia Pontianak Global Indonesi*. 3(2), 49–61.
- sudarsinah. (2021). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Bagi Anak Usia Kesekolah Dasar. *Pgsd Stkip Pgr*, 3(3), 1–10. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono, S. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukoco, Arifin, Z., Sutiman, & Wakid, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(2), 215–226.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Ulum, B. (2013). Penggunaan Pendekatan Bermain dan Berlomba Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Tolak Peluru Gaya Membelakangi Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Petung II Kecamatan Pasrepan Kabupaten Pasuruan. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 2(1), 14–35. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v2i1.44>

Wafa, N. (2022). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN PJOK KELAS IV SD/MI*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.

Wawan S. Suherman, dkk. (2018). *Kurikulum pendidikan jasmani dari teori hingga evaluasi kurikulum*.

Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas Xi Sma. *BioEdu*, 6(2), 169–174. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>